



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de
secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Psicología**

AUTORAS:

Nonalaya Amado, Mirtha Marleny (ORCID: 0000-0003-2435-4551)

Solis Palacios, Merlych Aylu (ORCID: 0000-0002-8961-760X)

ASESOR:

Dr. Caller Luna, Juan Bautista (ORCID: 0000-0001-6623-246X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

Huaraz – Perú

2020

Dedicatoria

A mi padre que está en el cielo, a mi madre quien me acompaña en cada paso que doy, a mi esposo y a mi hijo que son mi motivación para seguir adelante y ser mejor persona cada día.

A Dios por haberme dado la vida permitiendo llegar hasta este momento tan importante de mi formación. A mis padres por ser los pilares con su apoyo incondicional.

Las autoras

Agradecimientos

A Dios por ser mi guía, a mi hermano José que siempre está pendiente de mí, en todo aspecto y a quien quiero con todo mi corazón.

Al concluir una etapa maravillosa de mi vida quiero extender un profundo agradecimiento, a quienes permitieron que esto sea posible, que junto a mi caminaron en todo momento, con su inspiración, apoyo y fortaleza en esta mención en especial para Dios, mis padres, hermano y Mario.

Las autoras

Página del Jurado

Índice de Contenido

Dedicatoria	ii
Agradecimientos.....	iii
Índice de contenidos	
Índice de tablas	vi
Índice de gráficos y figuras	
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	9
II. MARCO TEÓRICO	12
III. METODOLOGÍA.....	21
3.1. Tipo y diseño de investigación	21
3.2. Variables y operacionalización	21
3.3. Población, muestra y muestreo	23
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	24
3.5. Procedimientos.	26
3.6. Método de análisis de datos.....	26
3.7. Aspectos éticos.....	27
IV.RESULTADOS	28
V.DISCUSIÓN	33
VI.CONCLUSIONES.....	34
VII.RECOMENDACIONES.....	35
REFERENCIAS.....	36
ANEXOS	39

Índice de tablas

Tabla 1 Recuentos y porcentajes de los 300 alumnos encuestados	28
Tabla 2 Características de las encuestas de Adicción y Agresividad	28
Tabla 3 test de normalidad de Shapiro-Wilk.	29
Tabla 4 correlación entre adicción y agresividad	30
Tabla 5 correlación entre adicción y agresividad física.....	30
Tabla 6 correlación entre adicción y agresividad verbal	31
Tabla 7 correlación entre adicción e ira	31
Tabla 8 correlación entre adicción y hostilidad	32

Resumen

La presente investigación se realizó con el objetivo de definir la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en una muestra conformada por 300 estudiantes la edades comprendían de 11 a 18 años, de una institución pública de la ciudad de Huaraz. Fue un estudio de tipo no probabilístico por conveniencia, y de diseño no experimental, de corte transversal, correlacional causal. Para esta investigación se usó dos instrumentos como recolección de datos, el cuestionario de adicción de ham – 1st (Mendoza, 2013) y el cuestionario de agresividad (AQ; Buss y Perry, 1992) adaptado al Perú por (Matalinares, 2012), concluyendo que existe una correlación significativa de ($p= 0.72$) entre la adicción de videojuegos y la agresividad. En cuanto a la adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresividad, también se encontró correlación pero de manera jerárquica.

Con respecto a la dimensión de agresividad física se encontró una correlación significativa de ($p= 0.723$), agresividad verbal ($p = 0.702$), ira ($p =0.617$) y hostilidad ($p =0.622$) respectivamente siendo terciarios en importancia. Como conclusión, indica que a mayor adicción hacia los videojuegos, mayor será el porcentaje de agresividad entre los participantes.

Palabras Clave: Adicción a los videojuegos, agresividad, estudiantes.

Abstract

The present research was carried out with the objective of defining the relationship between video game addiction and aggressiveness in a sample made up of 300 students, ages 11 to 18, from a public institution in the city of Huaraz. It was a non-probabilistic study for convenience, and a non-experimental, cross-sectional, causal correlational design. For this research, two instruments were used as data collection, the ham-1st addiction questionnaire (Mendoza, 2013) and the aggressiveness questionnaire (AQ; Buss and Perry, 1992) adapted to Peru by (Matalinares, 2012), concluding that there is a significant correlation of ($p = 0.72$) between video game addiction and aggressiveness. Regarding video game addiction and aggressiveness dimensions, correlation was also found, but in a hierarchical manner.

Regarding the physical aggressiveness dimension, a significant correlation of ($p = 0.723$), verbal aggressiveness ($p = 0.702$), anger ($p = 0.617$) and hostility ($p = 0.622$) respectively was found, being tertiary in importance. In conclusion, it indicates that the greater the addiction to video games, the higher the percentage of aggressiveness among the participants.

Keywords: Video game addiction, aggressiveness, students.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad los sucesos de la tecnología han inducido grandes cambios destacando en niños, adolescentes e incluyendo la educación. Hoy en día el uso del internet y los videojuegos en los estudiantes, se ha convertido en el entretenimiento preferido y es una realidad social, siendo un tema muy importante, sin embargo muchas veces es omitido en nuestra sociedad a pesar de los efectos positivos como negativos. En estos tiempo los adolescentes tienen la facultad total para el ingreso al internet o cabinas sin vigilancia alguna brindando mayor tiempo a las pantallas y dejando de lado los estudios y actividades recreativas.

Por otra parte los videojuegos desde su inicio ha sido un tema de debate por su contenido y violencia. (Estallo, 1995; Levis, 1997). Dentro de los videojuegos arcade como Death Race (1976), donde la dinámica era atropellar a los participantes conduciendo un auto para así poder ganar puntos. Como consecuencia aparecieron infinidad de controversias en el público. Años más tarde en 1990, los avances tecnológicos crearon juegos con mayor complejidad y realismo. Uno de los videojuegos considerado con un nivel de violencia alto fue Mortal Kombat, inclusive fue prohibido en algunos países. Hubo personas que definían los videojuegos como un entrenamiento para en el futuro ser asesinos (Grossman, 1999). Ferguson (2013), por la presión social y buscando respuestas frente a este problema, notó que los investigadores iniciaron un cambio en sus posiciones a pesar de no tener un estudio concreto sobre los efectos o consecuencias de los videojuegos. Para Huesman (2007) las consecuencias del uso de videojuegos eran comparados en correlación entre fumar cigarrillos y contraer cáncer de pulmón.

Según Strasburger (2007) refería que el 30% de la violencia social que existe era a causa de los videojuegos. Siendo así que La Academia americana de pediatría (AAP, 2001) reveló que después de un estudio de 3,500 investigaciones y analizando los efectos entre la violencia en los medios y la conducta violenta, solo 18 estudios han demostrado una relación positiva (Kutner & Olson, 2008). La Organización Mundial De La Salud (OMS, 2019), Considera el trastorno por videojuegos como una enfermedad mental incluyéndolo al CIE-11, en una

asamblea mundial de la salud entrando en vigencia el 1 de enero del 2022. La OMS, menciona que estas personas exteriorizan “un esquema de comportamiento de juego constante que puede ser con conexión a internet o sin ella”.

La Organización De Las Naciones Unidas Para La Educación, La Ciencia y La Cultura (Gonzales, 2017, UNESCO) Asegura que los videojuegos ayudan ser mejores personas, ofreciendo oportunidades para fracasar, aprender y perder para que en el siguiente intento pueda hacerlo mejor, de esta manera desarrollando su capacidad de tolerancia a la frustración. Por otra parte Gesellschaft für Konsumforschung (GfK, 2019) refiere que el 78% de los jugadores frecuentes a los videojuegos son hombres y juegan en promedio de 5 horas semanales, mientras que las mujeres representan el 22% del total y juegan 1 vez a la semana. Teniendo como resultado que el 82% trabaja o estudia dentro de esta cifra el 45% argumenta que esta práctica aminora su estrés. Según la agencia de estadística de entretenimiento digital (Newzoo, 2017), en su publicación del 16 de mayo menciona que el Perú es uno de los países que mueve más dinero en la industria de videojuegos, posicionándose en el puesto 49 a nivel mundial.

El Ministerio De Salud (Lima, 2020), menciona que en Perú la adicción a los videojuegos es bastante alta, según estadísticas, en el 2019 se atendieron 3,099 en los centros públicos, superando a los 2,233 casos del 2018. Dentro de los atendidos el 1,051 fueron adolescentes entre 12 y 17 años, resaltando características como carencias afectivas, familias disfuncionales, falta de autoestima; involucrándose en los videojuegos, manifestó Carlos Bromley, Director de la salud mental del MINSA.

El Seguro Social De Salud (2018), alerta que la dependencia hacia los videojuegos es un padecimiento mental y ataca a niños en edad escolar, alterando su aprendizaje, ocasionando aislamiento, con características de agresividad, ansiedad y dando primacía a otras actividades con un patrón de comportamiento negativo por el uso excesivo de los juegos de guerra, peleas, etc. Los niños, adolescentes y adultos se sienten atraídos por las computadoras, consolas o teléfonos celulares, iniciando como un pasatiempo sin conciencia del grave problema, considerándose como la nueva “droga digital” mencionó el Dr. Vera Carlos psiquiatra de EsSalud.

En base a esta problemática y de acuerdo a lo investigado nos hemos planteado la siguiente interrogante: ¿Cuál es la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz 2020?

Cabe recalcar que la justificación de la presente investigación se basará en el tema sobre el uso de los videojuegos y agresividad en estudiantes, teniendo como finalidad proporcionar información y alertar sobre las consecuencias sobre el mal uso y excesivo de los videojuegos, generando la atención tanto de padres, educadores, especialistas de la salud mental y autoridades; ya que en los últimos años los videojuegos representan un conflicto psicosocial. Así mismo en lo práctico se considerara los resultados para la prevención mediante charlas, talleres, espacios recreativos e impulsando nuevas estrategias de aprendizaje, evitando el uso excesivo de videojuegos y de esta manera reducir la agresividad en los estudiantes. Por otro lado en el ámbito metodológico, es valioso para las posteriores investigaciones, ya que cuenta con instrumentos acorde a la problemática planteada e información veraz. De esta manera se formuló como objetivo general: Definir la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020.

Así también los siguientes objetivos Específicos: a) Identificar la relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión de agresividad física en estudiantes de secundaria. b) Verificar la relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión de agresividad verbal. c) Definir la relación entre la adicción a los videojuegos y la dimensión de ira. d) Analizar la relación entre adicción a videojuegos y la dimensión de hostilidad.

Para finalizar se puso como hipótesis general: Existe relación entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020. De igual forma las hipótesis específicas: a) Existe relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión de agresividad física.... b) Existe relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión de agresividad verbal. c) Existe relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión de ira. d) Existe relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión de hostilidad.

II. MARCO TEÓRICO

Dentro de este marco de investigación, se realizaron búsquedas de trabajos o estudios previos con alguna semejanza relacionado al tema. A nivel internacional. Mancheno (2020) en este estudio se asumió el objetivo para determinar la correlación entre el uso del internet y los comportamientos agresivos en los estudiantes de una unidad educativa del Ecuador, con la metodología del enfoque mixto, no experimental y del nivel descriptivo-correlacional, con 60 adolescentes, administrando el cuestionario y pruebas psicométricas sobre la frecuencia del uso del internet, comprobando que el 36% de los adolescentes hacen uso continuo del internet, el 32% tienen una conducta agresiva de impulso, logrando constatar por medio del programa SPSS una correlación de Pearson de 0,598, probando que la reiteración del uso del internet y la conducta agresiva se relacionan entre sí, alterando la comunicación y la relación de los mismos.

López Fernández et al. (2020) Dentro de su investigación se plantearon como objetivo observar las relaciones causales entre el uso patológico y la sintomatología interna o externa, enseñando como modelo de ecuación estructural auto regresivo con el panel de retardo cruzado de 270 estudiantes españoles con las edades de 13 años, manejando la escala acondicionada para adolescentes, aproxima de la reiteración de las dificultades de los videojuegos y la escala de SENA para la apreciación de problemas psicosociales. Alcanzando como resultado que el 6,4% muestran jugadores patológicos y de esta manera concluir que los adolescentes con ansiedad social desdoblarían un uso patológico.

Martín (2018) El siguiente estudio se realizó en España, para el análisis de la relación de los videojuegos y el desarrollo del aprendizaje, con la metodología cualitativa. Con una ejemplar de 178 estudiantes entre las edades de 13 y 17 años, manejando dos cuestionarios respectivamente con las preferencias y rutinas de empleo de videojuegos, y aprendizaje. Concluyendo que un 82% (n=146) de los adolescentes juegan, el 35% (n=51) son mujeres y el 65% (n=95) son varones, frente a un 18%(n=32) que no lo juegan, ultimando como respuesta la necesidad de seguir profundizando en este tema.

Chacón Cuberos et al. (2018) La intención de este estudio fue constatar un modelo explicativo del consumo de alcohol, tabaco y uso problemático de los videojuegos, para lo cual intervinieron como muestra 490 estudiantes de España. Se hizo uso de varias pruebas acorde a la variables enfocándose en si en el cuestionario de experiencias relacionadas con videojuegos (Chamorro et. al 2014), arrojando como resultado que los niveles de auto concepto intervienen de manera directa aumentando las probabilidades del consumo de sustancias y ocio digital de pantalla.

Dorantes (2017) en México, en tal estudio se plantea el objetivo de determinar si los videojuegos violentos influyen la agresividad de los estudiantes en su entorno, el diseño es cuantitativo, no-experimental, transversal. La muestra fue de 549 estudiantes, empleando dos instrumentos, hacia la frecuencia con la que se juega y el nivel de violencia de los mismos; adquiriendo a modo de respuesta la frecuencia con un alfa de Cronbach de 720 y la de agresividad con un alfa de Cronbach de 83, concluyendo que mientras más se aplican los videojuegos, mayor será la agresividad.

En cuanto a los antecedentes nacionales se tiene a Vidal (2020) presenta como objetivo establecer la correlación de la dependencia de videojuegos y agresividad, con un modelo descriptivo correlacional no experimental, conformado por 215 estudiantes del Callao, con edades de 14 y 18 años. Empleando los instrumentos de Test de dependencia a los videojuegos por Chóliz y Marco así mismo el cuestionario de agresividad Buss y Perry, mencionando la autora creo un tamizaje para conocer cuántos estudiantes han jugado en alguna ocasión. Demostrando una conexión directa y significativa entre ambas variables ($\rho=0,295$), así mismo una correlación directa y significativa con la variable y la dimensión de agresividad física ($\rho= 0,266$); agresividad verbal ($\rho= 0,128$); ira ($\rho= 0,201$) y hostilidad ($\rho= 0,240$). Además, se mostró las dimensiones de abstinencia ($\rho= 0,256$); abuso y tolerancia ($\rho= 0,281$); problemas ocasionados por los videojuegos ($\rho= 0,232$) y dificultad de control ($\rho= 0,270$). En conclusión, se evidencio correlación directa y significativa entre ambas variables demostrando que ante mayor dependencia a videojuegos mayor agresividad.

Rosillo (2020), la presente investigación tuvo como propósito principal definir la relación entre la adicción internet y la agresividad. Tuvo como muestra 322 Alumnos de secundaria entre 1ro y 5to año, usando como herramienta el test de adicción a internet de Young y el cuestionario de agresividad de Buss y Perry. Evidenciando una correlación directa y significativa entre la adicción a internet y la agresividad ($\rho=.283$; $p<.01$). Por otro lado también encontró una correlación directa con las siguientes dimensiones agresividad verbal ($\rho=.396$; $p<.01$), hostilidad ($\rho=.367$; $p<.01$) y por último ira ($\rho=.181$; $p<.05$), excepto la agresividad física.

Seguidamente Quezada (2019). Determino la relación del uso del videojuego con los patrones de agresividad, la indagación es descriptivo correlacional con un ejemplar de 297 estudiantes entre las edades de 12 a 19 años, manipulando los instrumentos del cuestionario PVP "Problem Video Game Playing Questionnaire" de Ricardo Tejeiros y Rosa M. y el cuestionario AQ "Aggressive questionnaire" de Buss y Perry, encontrando la relación significativa a un nivel ($p<0.05$), concluyendo que el 37% de los estudiantes manifiestan que es completamente falso no poder controlar el impulso de golpear cuando juega videojuegos, el 50% tienen la necesidad de jugar nuevamente cuando no obtiene el resultado deseado y el 33% de los estudiantes consideran que no hay razón para golpear.

Condor Valdivia (2019) en su investigación asumieron el objetivo de hallar la relación existente entre las siguientes variables: Dependencia a los videojuegos y agresividad en una institución educativa abarcando a los estudiantes de secundaria. Su trabajo fue de tipo descriptivo correlacional, tomaron como muestra 300 estudiantes, usando como herramienta el cuestionario de dependencia a los videojuegos de Marco y Cholz y en cuanto a la agresividad el cuestionario de Buss y Perry. Hallando una relación directa débil ($Rho=0.261$), y una correlación significativa ($p<0.05$) entre ambos.

Por último Remigio (2017) En su estudio buscando determinar la relación entre las variables adicción a los videojuegos y agresividad, empleando la metodología correlacional- transversal, para lo cual trabajó con una población de 350 estudiantes de los olivos ciudad de Lima. Haciendo uso de dos instrumentos, el cuestionario de

agresividad de Buss y Perry y la escala de Hamm – 1st de Mendoza. Donde obtuvo como resultado que un 91,1% de estos estudiantes presenta un mayor nivel de adicción a los videojuegos, mientras que el 28,0% presenta una actitud ofensiva y violenta con un puntaje de correlación ($r=0,571$) la cual es moderadamente positiva, en cuanto a las dimensiones de adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresividad existe una correlación significativa presentando una correlación de ($r=731$; $r=870$; $r=803$; $r=442$).

Al mismo tiempo se indagó sobre las teorías y conceptos existentes hasta la actualidad, en un primer momento para entender mejor las variables empezaremos definiendo lo que es adicción según el modelo de Marlatt (1985), fue quien determinó una conducta adictiva como difícil y progresivo, según las características que menciona, refiere que es un involucramiento excesivo acompañado de una compulsión a continuarlo y con un déficit para poder controlarlo, sin darse cuenta de las consecuencias negativas que le producen tanto personalmente como a su entorno. En 1993 creó un modelo de prevención de recaídas definiéndolo como un proceso temporal y que no siempre significará un retroceso al inicio del tratamiento. Ante esto Prochaska y Diclimente (1982) quienes también intervienen en las conductas adictivas plantean el modelo transteórico desde un punto de vista complejo, dinámico y abierto.

Dentro de las teorías mencionaremos la teoría del aprendizaje: Condicionamiento clásico por Pavlov (1927), una de las teorías importantes de la Psicología científica que sirvió en lo sucesivo para experimentos en humanos. Pavlov realizó un experimento con un perro donde estos salivaban al escuchar el sonido de la campana, ya que habían aprendido que después del sonido proseguía la alimentación. Donde la comida vendría a ser un estímulo incondicionado, es decir la que produzca una reacción, la respuesta incondicionada a esta sería la salivación. El estímulo condicionado que es neutro vendría a ser la campana, porque no produce ninguna consecuencia a menos que se le haya relacionado o apareado con algo, siendo así la respuesta condicionada la suma del estímulo incondicionado y estímulo condicionado (Comida más campana igual a salivación al escuchar la campana).

Teoría del condicionamiento operante impulsada por Thorndike y Skinner (1965), aquí se habla de los factores llamados reforzadores que vienen a ser las recompensas o los castigos, tienen como finalidad aumentar la repetición de una conducta o simplemente erradicarla. Conocido también como condicionamiento instrumental. Su objetivo es tratar de cambiar una conducta empleando refuerzos después de una respuesta deseada. Dentro de sus principios de esta teoría se encuentra la generalización, esta se da cuando al reforzar una respuesta, se convertía en una acción más probable de ser repetido en una situación parecida. En cuanto al principio de discriminación, refiere que es la capacidad para diferenciar entre un estímulo condicionado de otros estímulos, es decir un organismo se comporta de manera diferente al encontrarse frente a dos estímulos. Por último la extinción, es cuando una conducta deja de ser reforzada produciendo así el fin de la respuesta.

Cormier y Cormier (1994) Fundamentan la teoría del modelado como un proceso de aprendizaje observacional, donde el modelo tiene la función de estímulo en cuanto a los pensamientos, comportamientos y actitudes de una persona o grupo que aprecia la ejecución del modelo. Olivares y Méndez (1998) presentan los rasgos básicos del modelado propuesta por Bandura en los siguientes términos: El supuesto básico, refiere que las conductas o mayoría de las conductas se adquiere por observación mediante un modelo. La premisa fundamental, nos dice que cualquier comportamiento que haya sido adquirido mediante una experiencia directa, se encuentra susceptible de aprenderse o modificarse a través de la observación de la conducta del entorno y las consecuencias. En cuanto a los procesos de mediación simbólica, refiere que el individuo adopta representaciones simbólicas del comportamiento modelado y no asociaciones específicas de estímulo y respuesta. Dentro del procedimiento general de aplicación y efectos del modelado encontramos lo siguiente: El efecto de adquisición, que es la aparición de nuevas conductas que inicialmente no se encontraban en el repertorio conductual. En cuanto al efecto inhibitorio, aquí el sujeto observa la falta de consecuencias positivas o negativas después de una conducta por parte del modelado. Mientras que en el efecto desinhibitorio, el observador se percata que el modelado después de una conducta no experimenta ninguna consecuencia

negativa. Por último encontramos el efecto de facilitación, donde el sujeto podrá ejecutar conductas aprendidas anteriormente como consecuencia de lo que observó de un modelo.

Dentro de la adicción a los videojuegos daremos alcance de algunos conceptos por diferentes autores: Mitchell y Smith (2005); Nussbam, Rosas, Cumsille, Marianov, Correa, Flores y Salinas (2003), indican que para poder realizar un concepto de los videojuegos se debe incluir dos vocablos. Primero el jugar (Play) y en seguida el juego (Game). Donde para ellos jugar nos brindará placer, como consecuencia incrementará el uso. Por otro lado Van Rooj (2011), define la adicción a los videojuegos como un perjuicio significativo, donde podemos perder el control sobre el juego. Lemmens, Valkenburg & Peter (2011), ellos lo definen como la insuficiencia de dominar el hábito del juego excesivo a pesar de las consecuencias negativas que nos pueden causar.

Por otra parte Griffiths (1993) señala que pueden existir dos tipos de adicciones en cuanto a la adicción a los videojuegos: Los adictos de “adicción primaria”, al cual define como a las personas que son adictas a la máquina, es decir estas personas van a jugar con el fin de alcanzar una activación y como consecuencia les producirá excitación del juego y de la mano pondrá a prueba sus habilidades. El segundo viene a ser la “adicción secundaria”, estos sujetos hacen uso de los videojuegos con el fin de desestresarse de aquellas cargas externas, los toman como amigos electrónicos y se encuentran aislados socialmente.

Por último Mendoza (2013), señala que es un comportamiento obsesivo compulsivo, y esto traerá como efecto un desgaste del esquema cognitivo, influyendo de manera directa en la conducta. El videojuego para ellos se convierte en un reforzador tornándose una necesidad básica. Es así que para nuestra investigación haremos uso de la Escala de Adicción a Videojuegos – hamm – 1st de Mendoza, basado en el modelo teórico de (Griffiths, 1996), centrado en seis dimensiones: a) Focalización, es cuando los videojuegos se convierten en la actividad imprescindible de su día a día, llegando a dominar sus pensamientos, sentimientos y conductas. Un ejemplo de ellos es que el individuo aunque este ejerciendo otra actividad diferente como comer, estará pensando en sus siguientes partidos. b) Modificación de estado de ánimo, se relaciona a lo que causa emplear

los videojuegos. Es decir la excitación, desestrés, escape; hasta la sensación de tranquilidad por parte de ellos. c) Tolerancia, aumenta el uso de los videojuegos para poder experimentar un cambio en su estado de ánimo que en un inicio no era necesario, aumentando así gradualmente el tiempo de juego y de paso adoptando cada vez más este comportamiento. d) Síntomas de abstinencia, vienen a ser los efectos físicos o sentimientos desagradables después de una reducción o interrupción de la actividad. Por ejemplo cambios de humor, náuseas, sudoración, insomnio, etc. Existen varias evidencias de que estos también presentan síntomas de abstinencia (Griffiths, 2004). Rosenthal y Lesieur (1992) informó que el 65% de estas personas presentaban al menos un efecto secundario físico durante la abstinencia, tales eran dolores de cabeza, malestar estomacal, debilidad física entre otros malestares. e) Conflicto, ocurre con su entorno es decir afectará la relación con sus familiares, generará conflictos tanto en el ámbito laboral, académico y social. Sin darse cuenta que su necesidad por la actividad aumenta cada vez más. f) Recaída, aquí la persona podría restablecer patrones de juego que presentaba al inicio. Un ejemplo claro ocurre con los fumadores, disminuyen su consumo por un periodo corto y después vuelven a caer a lo mismo de manera excesiva, cabe recalcar que las recaídas casi siempre se da en todo tratamiento de las adicciones incluyendo los videojuegos.

Por otra parte haremos mención que desde el punto de vista de la Psicología el enfoque cognitivo conductual es el más utilizado y validado empíricamente, siendo así una herramienta importante para poder abordar e iniciar tratamiento referido a las adicciones. En síntesis el fin es tratar de cambiar los comportamientos problemáticos, aumentando unos y disminuyendo otros.

Por su lado Morris & Maisto (2009) Bandura en su teoría Cognoscitiva del Aprendizaje Social, Dio como respuesta que los seres humanos aprenden observando así mismo registra el valor del contexto social para indicar que es posible asimilar la conducta agresiva con la simple observación de modelos sin tener ningún tipo de refuerzo. Ejecutó un ensayo clásico reuniendo a varios menores en una habitación llena de juguetes a los que tenían acceso libre, del mismo modo ellos podían observar a un adulto pegando y vociferando aun muñeco llamado Bobo, cuando los menores se encontraron con el mismo muñeco, lo que

aconteció fue que ellos imitaron la misma conducta observada con el muñeco. Bandura (1986) define todos estos cambios como el aprendizaje vicario, es decir, ocurre, sin que la persona realice la conducta en el momento de aprender, mediante la forma de observar o escuchar con los siguientes modelos en vivo (en persona), simbólicos o no humanos (animales animados, caricaturas que se ven en la tv), electrónicos (televisión, computadora, DVD) o modelos impresos (libros y revistas). Bandura enfatiza que una mezcla de factores sociales y psicológicos va a influir en dicha conducta; reflexionando que los F. externos, internos, personales y eventos ambientales interactúan de manera significativa en transcurso del aprendizaje dándose de dos formas a) Experiencia directa: Se basa en los efectos positivos y negativos que van a reproducir las acciones, proporcionando información y en segundo lugar la función motivadora. b) Aprendizaje por medio de modelos: Cuando las personas observan a otras, van formando nuevas ideas que tienen la función de guiar para efectuar las nuevas conductas. (Bandura 1987), explica los pasos del proceso modelado, 1) atención, el observador da mayor luz a los hechos más relevantes de su contexto, 2) retención, Se puede dar en representación de dibujos, que cuando sirve se reproducen en imágenes duraderas siendo codificadas y guardadas en la memoria. 3) reproductores motores, son los ajustes apoyados en la retroalimentación que adoptan de su propio acto, transformando lo adquirido a conductas. 4) motivación, es el trayecto más importante para ejecutar los anteriores según sus valores sobre las consecuencias de las conductas.

Cloninger, (2003) Teoría psicoanalítica del aprendizaje para Dollard y Miller en la teoría de aprendizaje por imitación aludieron que es posible aprender por copia, señalando que para un menor realice la misma conducta a quien imita, es necesario que tanto la conducta como las señales que la controlan sean la misma, al momento de realizar la copia la persona es consciente de la diferencia entre su conducta y la cual imita. En 1939 defiende el pensamiento que el ser humano muestra comportamientos violentos cuando se incluye a escenarios que pueda generar algún tipo de frustración o negación de los objetivos deseados. De esta manera se podría mencionar que la imitación se desarrolla de manera innata en la persona que con la imitación se adoptan roles que resultan ser una vía para transfigurar las conductas especialmente en niños y adolescentes.

Por consiguiente definiremos la agresividad, la cual es planteada y definida por los siguientes autores que intentan explicar la forma en que esta repercute o se da dentro de nuestro ambiente social: Lopera Echavarría (2019), Freud tomando en cuenta su última teoría de las pulsiones, donde se relaciona la agresión con la pulsión de muerte, refiere que los seres humanos tenemos una tendencia innata y un impulso de morir, sucede de manera inconsciente con el objetivo de regresar a la no existencia. En muchas ocasiones nos lleva a la autodestrucción. Ante ello Lacruz Navas, (2013) Winnicott es quien niega la pulsión de la muerte argumentada por Freud y la envidia de Klein, afirmando que la agresividad lo traen consigo los niños al nacer, es decir es innata y podrá desencadenarse siempre y cuando el entorno se lo permita. Si esto no se lleva acabo de esa manera el niño reaccionará con sumisión, y presentará problemas para defenderse, o mostrará una agresividad destructiva.

Patterson (1973) Argumenta que la agresividad es un evento desagradable y secundario a las conductas de otra persona. Anderson y Bushman (2001) refieren que la agresión es “un comportamiento que va orientado hacia otra persona con un fin de causar daño”. Finalmente conceptuaremos la definición de agresividad según Buss y Perry (1992) precisan como un propósito de ocasionar daño a otro individuo. Siendo así que elaboran un cuestionario llamado Aggression Questionnaire (AQ). En un inicio estaba compuesto por 40 ítems en escala tipo Likert. Pero ya en España (Andreu Rodríguez et al., 2002) realizan la versión española reduciendo los ítems a 29 pero manteniendo los cuatro factores propuestos en el cuestionario original que vienen a ser: Primero, agresividad física, donde se hace uso del propio cuerpo u algún objeto causando algún daño. (Benítez & Justicia, 2006) Segundo agresividad Verbal, manifestada por medio de insultos, amenazas, etc. De otro modo aquí también se incluye el sarcasmo, la burla y uso de apelativos según el estudio de Barrio, Martín, Almeida y Barrios (2003). Ira Lopez Del Pino et al.,(2009) Exponen la ira como una consecuencia de comportamientos hostiles previos. Puntualizando que puede ser un estado emocional donde la magnitud oscilará entre un disgusto hasta llegar a una furia intensa. La hostilidad según Carrasco Ortiz & González Calderón (2006) citado en Buss va a ser un comportamiento que

involucra la desazón y la evaluación cognitiva hacia los demás, también puede presentarse acompañados de un deseo de perjudicar al resto.

En síntesis, después de la información hallada podríamos deducir que los videojuegos tienen gran influencia sobre los que lo usan, siendo más adelante mediante los instrumentos elegidos nombrados podremos estudiar y comprender de manera experimental y con resultados las consecuencias del uso de los videojuegos.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El vigente trabajo de investigación es de tipo básica según Valderrama Mendoza (Tamayo,2002) menciona que tiene como finalidad la obtención y recopilación de información para formar bases de conocimientos que se agrega a informaciones existentes teniendo como meta perfeccionar el conocimiento y la visión de los fenómenos, a base de teorías existentes en relación al problema de estudio, enfocándose en la realidad de su contexto.

Es de diseño no experimental, es decir que no existe manipulación de ninguna variable, lo que si se hace es observar los hechos para después describirlos y analizarlos.

De corte transversal; debido que el trabajo se realizo en un determinado momento. correlacional – causal. En cuanto a los estudios correlacionales, Hernández et al (2003: 121) plantean que “tienen como propósito evaluar la relación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables (en un contexto en particular)”.

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Adicción a los videojuegos

Mendoza (2013) Argumenta la adicción a los videojuegos como una conducta obsesiva compulsiva, afectando el lado cognitivo, influenciando a la conducta del ser humano convirtiendo al estímulo reforzador en una necesidad fundamental para el mismo, seguido de un desequilibrio emocional y psicosocial.

Definición Operacional

Sera medido atreves de la escala de test – hamm1st de Mendoza (2013) Conformada por 36 ítems y dividido en seis dimensiones lo cual se puntuará mediante la sumatoria de cada dimensión. a) focalización, constituida por los siguientes ítems 1, 7, 13, 19, 25, 35. b) modificación del estado de ánimo: 2, 8, 14, 20, 26, 32 c) Tolerancia: 3, 9, 15, 21, 27, 33 d) Síntomas de abstinencia: 4, 10, 16, 22, 28, 34 e) Conflicto: 5, 11, 17, 23, 29, 35 f) Recaída: 6, 12, 18, 24, 30, 36.

Escala de medición: Ordinal.

Variable 2: Agresividad

Buss y Perry (1992) definen una conducta agresiva como una acción producida con la finalidad de causar daño a otro, afectando la vida en sociedad, obstaculizando la convivencia saludable.

Definición Operacional:

La variable será medida por medio del cuestionario de Agresividad de AQ, Buss y Perry (1992), adaptado en el Perú por (Matalinares et al., 2012) lo cual se puntuará mediante la sumatoria de cada dimensión, esta se encuentra constituida por cuatro dimensiones que serán a) Agresividad física 1, 5, 9, 13, 17, 21, 24, 27, 29 b) agresividad verbal 2, 6, 10, 14, 18 c) Ira 3, 7, 11, 15, 19, 22, 25 d) Hostilidad 4, 8, 12, 16, 20, 23, 26, 28.

Indicadores

- Dentro de la dimensión de agresividad física encontraremos los siguientes indicadores: Golpes, empujones y agresión a los compañeros.
- En cuanto a la dimensión de agresividad verbal ubicamos otros indicadores que son: Discusiones, amenazas e insultos.
- Por la dimensión de hostilidad, los siguientes indicadores: Disgusto, evaluación negativa hacia los demás y sensación de injusticia.
- Finalmente por la dimensión de Ira encontramos los siguientes indicadores: Furia, enojo, Irritación y componente emocional.

Escala de medición: Ordinal

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

Según Arias (2006, p.81), la población vendría a ser “un conjunto finito o infinito que presentan características similares, la cual serán extensivas las conclusiones de la investigación, quedando delimitada por el problema y por los objetos de estudio.” En tanto nuestra población para esta investigación está compuesto por 1,500 estudiantes tanto femeninos como masculinos de 1ro a 5to de secundaria de una institución educativa pública de la ciudad de Huaraz. En este caso la población vendría ser finita ya que es una agrupación en la que se conoce la cantidad de unidades que la integran. Además, existe un registro documental de dichas unidades

Muestra

Según Arias (2006, p.83), refiere que la muestra es un “Subconjunto representativo y finito que se separa o extrae de la población accesible”. En este caso nuestra muestra es esta conformada por 300 estudiantes tanto femeninos como masculinos de 1ro a 5to de secundaria de una institución pública Huaraz.

A continuación detallamos los criterios utilizados para la selección de esta muestra:

Criterios de inclusión:

- 1.- Presentan indicios de adicción a videojuegos.
- 2.- Estudiantes que presentan conductas de agresividad
- 3.- Conversatorio virtual con el psicólogo y directivos de la I.E.
- 4.- Estudiantes que registran sus datos en el cuaderno de incidencias de conductas.
- 5.- Estudiantes de educación secundaria.

Criterios de exclusión:

- 1.- No presentan indicios de adicción a videojuegos.
- 2.- No muestran señales de agresividad
- 3.- Estudiantes que no dieron autorización de llenar el cuestionario

4.- Estudiantes que se encuentren cursando nivel inferior o superior al nivel secundario.

Muestreo

Arias (2006, p.85), define muestreo no probalístico como “procedimiento de selección en el que se desconoce la probabilidad que tienen los elementos de la población para integrar la muestra.” Es así que este estudio es de tipo no probabilístico por conveniencia.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Arias (2006, p. 111) refiere que “Las técnicas de recolección de datos son las distintas maneras en las que uno obtiene la información”. Por ejemplo la observación directa, la encuesta ya sea oral o escrita (cuestionario) etc. La técnica que se usó para esta investigación es la encuesta, mediante un formulario virtual integrado por preguntas de ambos instrumentos a emplear las cuales son: Escala de adicción de hamm – 1st (Mezarina, 2013) y el cuestionario de agresividad de (Buss y Perry, 1992) adaptado al Perú por (Matalinares, 20212).

Para el almacenamiento de datos de las variables a investigar, se establecieron procesos psicométricas mediante la aplicación de dos cuestionarios, que se detallan de la siguiente manera:

Escala de Adicción a los videojuegos / Ficha Técnica

Nombre de la prueba	: Escala de HAMM – 1ST de videojuegos.
Autor	: Hugo Aquiles Mendoza Mezarina.
Objetivo	: Medir el nivel de adicción a los videojuegos.
Tipo de aplicación	: Individual/grupal.
Tiempo	: 25 min aprox.
Estructuración	: 36 ítems. Con 6 dimensiones focalización, modificación de estado de ánimo, tolerancia, Síntomas de abstinencia, conflicto, realidad.

Publicado 2013

Aplicación : 11 a 17 años.

Aspectos Psicométricos : Determinado a través de la validez de contenido, Constructo, fiabilidad.

Consigna de aplicación

Las preguntas que se presentan son politómicas, es decir que van a adquirir valores mayores a dos, en este caso el evaluado tendrá la opción de elegir entre cinco opciones:

- Nunca = 0
- Raras veces = 1
- A veces = 2
- Con frecuencia = 3
- Siempre = 4

En conclusión en cuanto a la puntuación varia de 0 a 144 puntos.

La confiabilidad de esta prueba es por el Alfa Cronbach (0,95)

La validez de constructo por medio del Análisis factorial exploratorio de Meyer Olkin de (0.971).

Cuestionario de Agresión (AQ) / Ficha Técnica

Nombre : Cuestionario de Agresión

Autores : Buss y Perry(1992)

Procedencia : Adaptación española (Rodríguez et al., 2002)

Estandarización : Matalinares (2012) para Perú.

Propósito : medir el nivel de agresividad de cada persona

Evaluación : 29 ítems con 4 dimensiones Agresividad Verbal, Física, Ira y Hostilidad

Administración : Individual o colectiva

Ámbito de Aplicación: En individuos de ambos sexos de entre las edades de 15 a 25 años

Duración : Un tiempo aproximado de 15 minutos.

Ámbitos : educativos y clínico

Criterios : validez y fiabilidad

Presenta enunciados con alternativas en escala de tipo Likert, completamente falso para mí, bastante falso para mí, ni verdadero, ni falso para mí, bastante verdadero para mí y completamente verdadero para mí.

Confiabilidad y validez:

La consistencia acerca de la confiabilidad se dio a través del Alfa de Cronbach con un resultado de 0.836.

En cuanto a la validez se realizó con el análisis factorial de prueba, dando como resultado un componente fundamental que es la agresividad que llega al 60,81% de la varianza recolectada. Matalinares (2012).

3.5. Procedimientos.

Para poder recopilar los datos, se creó un cuestionario virtual mediante el google form, este contenía las preguntas o ítems de ambos instrumentos a utilizar dentro de nuestra investigación. En tal sentido, se convocó a los alumnos por intermedio de sus tutores o profesores a cargo de la sección a quienes se solicitó el apoyo y permiso pertinente. En un principio se requirió el consentimiento informado del alumno antes del llenado del cuestionario. Posterior a la aplicación, se traspasó los datos al programa Excel 2010, para luego trasladar los datos al programa spss y finalmente analizarlos.

3.6. Método de análisis de datos

Para obtener los resultados se empleó el programa Office Excel 2013, el cual nos permite procesar y sistematizar los resultados, importando las bases al software SPSS 25 para desarrollar el análisis estadístico de cada variable y codificar sus

características, como las pruebas de normalidad, estandarización la correlación de Spearman.

3.7. Aspectos éticos

Los datos obtenidos en esta investigación son confidenciales, es por ello que para poder mantener la identidad de los mismos, tanto de la institución como de los estudiantes no se puso el nombre de ambos, se pidió solo información necesaria. Recalcando que lo hacemos con la debida responsabilidad y respetando los códigos de nuestra ética profesional como psicólogos. Dentro del código de ética en el título iv con respecto a la confidencialidad, artículo 21 y 22 menciona que estamos obligados a salvaguardar la información obtenida de un individuo o grupo, esta solo se revelara con el consentimiento del paciente, salvo haya un peligro claro para un individuo o la sociedad. En el capítulo vi bienestar al cliente, articulo 42, reconocemos nuestra posición de prestigio frente a nuestros clientes y por ende se evitara hacer un mal uso de la confianza brindada. Finalmente esta investigación hizo uso del consentimiento informado la cual se detalló al inicio del cuestionario (anexo 4) constatando la aplicación voluntaria de las pruebas.

IV. RESULTADOS

Análisis descriptivo

Se ha aplicado la encuesta a 300 alumnos, tanto hombres como mujeres, todos distribuidos en 5 grados de estudios secundarios. Los conteos y porcentajes han sido estimados para cada grupo de grado de estudios y sexo.

		Grado						
		1er grado	2do grado	3er grado	4to grado	5to grado	Total	
Sexo	Femenino	Recuento	30	24	13	24	23	114
		% del total	10	8	4.33	8	7.67	38
	Masculino	Recuento	23	45	14	61	43	186
		% del total	7.67	15	4.67	20.33	14.33	62
	Total	Recuento	53	69	27	85	66	300
		% del total	17.67	23	9	28.33	22	100

Tabla 1 Recuentos y porcentajes de los 300 alumnos encuestados

De la encuesta de agresividad y adicción, se ha obtenido puntajes totales, sumando el total de puntos de las preguntas obtenidas por cada alumno respecto: a) cada dimensión de la encuesta de agresividad; b) el total de la encuesta de agresividad; c) el total de la encuesta de adicción. Sin embargo, se puede observar que por el número diferente de preguntas de cada encuesta de adicción y agresividad y de cada dimensión de la encuesta de agresividad, los puntajes mínimos y máximos a alcanzarse en cada una es diferente.

Encuesta de Adicción y Agresividad			
Variables	Número de preguntas	Puntaje mínimo	Puntaje máximo
Adicción total	36	36	180
Agresividad total	29	29	145
Agresividad física	9	9	45
Agresividad verbal	5	5	25
Ira	7	7	35
Hostilidad	8	8	40

Tabla 2 Características de las encuestas de Adicción y Agresividad

Análisis Inferencial

Realizado con la finalidad de ver si hay relación entre:

- Adicción y agresividad.
- Adicción y cada dimensión de agresividad (Agresividad física, Agresividad verbal, Ira y Hostilidad).

Para lograrlo, se ha procedido a estimar las correlaciones entre estas variables. Gracias al test de Shapiro-Wilk (cuadro 13) no todas las variables presentan normalidad (con $p < 0.01$: adicción total, agresividad total, agresividad física y agresividad verbal). Asimismo, las variables de Adicción total y Agresividad total presentan varianzas diferentes ($F = 1.4221$, $gl = 299$ y $p = 0.0024$). Agréguese también, que las dimensiones de Agresividad (física, verbal, ira y hostilidad) presentaban multicolinealidad no siendo utilizables para una regresión múltiple ($\rho > 0.5$). Por ser más común la ausencia de normalidad y existir varianzas diferentes, se eligió la correlación de Spearman en lugar de la correlación de Pearson.

Test W de Shapiro-Wilk		
Variables	Obs	Prob>p
Adicción total	300	<0.00001
Agresividad total	300	0.002
Agresividad física	300	<0.00001
Agresividad verbal	300	<0.00001
Ira	300	0.358
Hostilidad	300	0.194

Tabla 3 test de normalidad de Shapiro-Wilk. Solo Ira y Hostilidad presentan normalidad ($p > 0.05$)

Análisis Correlacional

Tabla 4

Entre uso de videojuegos y agresividad

Las correlaciones resultantes han presentado valores altos de la rho de Spearman. En el caso de la primera correlación, que es Adicción total con respecto a Agresividad Total, se ha obtenido una rho de 0.72 que indica una correlación alta y

directamente proporcional, con un coeficiente de determinación de 0.518 que nos indica que el resultado de la rho de Spearman representa al 51.8% de la variabilidad contenida en la encuesta (Tabla 4). También se ha obtenido un $p < 0.001$ lo cual indicaría significancia estadística de los resultados, pero al trabajar con toda la población, el valor de p no tiene relevancia.

			Agresividad total
Rho de Spearman	Adicción total	Coeficiente de correlación	0.72
		Sig. (bilateral)	<0.001
		N	300

Tabla 4 correlación entre adicción y agresividad

Tabla 5

La correlación entre Adicción total con respecto a Agresividad Física presenta una rho de 0.723 que indica una correlación alta y directamente proporcional, con un coeficiente de determinación de 0.523 que nos indica que el resultado de la rho de Spearman representa al 52.3% de la variabilidad contenida en la encuesta (cuadro 5). También se ha obtenido un $p < 0.001$ lo cual indicaría significancia estadística de los resultados, pero al trabajar con toda la población, el valor de p no tiene relevancia.

			Agresividad física
Rho de Spearman	Adicción total	Coeficiente de correlación	0.723
		Sig. (bilateral)	<0.001
		N	300

Tabla 5 correlación entre adicción y agresividad física.

Tabla 6

La correlación entre Adicción total con respecto a Agresividad Verbal presenta una rho de 0.702 que indica una correlación alta y directamente proporcional, con un coeficiente de determinación de 0.493 que nos indica que el resultado de la rho de Spearman representa al 49.3% de la variabilidad contenida en la encuesta (cuadro 6). También se ha obtenido un $p < 0.001$ lo cual indicaría significancia estadística de

los resultados, pero al trabajar con toda la población, el valor de p no tiene relevancia.

			Agresividad verbal
Rho de Spearman	Adicción total	Coefficiente de correlación	0.702
		Sig. (bilateral)	<0.001
		N	300

Tabla 6 correlación entre adicción y agresividad verbal.

Tabla 7

La correlación entre Adicción total con respecto a la dimensión de ira presenta una rho de 0.617 que indica una correlación moderada y directamente proporcional, con un coeficiente de determinación de 0.381 que nos indica que el resultado de la rho de Spearman representa al 38.1% de la variabilidad contenida en la encuesta (cuadro 7). También se ha obtenido un $p < 0.001$ lo cual indicaría significancia estadística de los resultados, pero al trabajar con toda la población, el valor de p no tiene relevancia.

			Ira
Rho de Spearman	Adicción total	Coefficiente de correlación	0.617
		Sig. (bilateral)	<0.001
		N	300

Tabla 7 correlación entre adicción e ira

Tabla 8

La correlación entre Adicción total con respecto a la dimensión de hostilidad presenta una rho de 0.621 que indica una correlación alta y directamente proporcional, con un coeficiente de determinación de 0.386 que nos indica que el resultado de la rho de Spearman representa al 38.6% de la variabilidad contenida en la encuesta (cuadro 8). También se ha obtenido un $p < 0.001$ lo cual indicaría significancia estadística de los resultados, pero al trabajar con toda la población, el valor de p no tiene relevancia.

		Hostilidad	
Rho de Spearman	Adicción total	Coeficiente de correlación	0.621
		Sig. (bilateral)	<0.001
		N	300

Tabla 8 correlación entre adicción y hostilidad

Con los resultados obtenidos, se puede indicar que hay una correlación importante y directamente proporcional entre la adicción y la agresividad, teniendo relativa mayor influencia la agresividad Física y Verbal y en segundo lugar la Ira y la Hostilidad. En otras palabras, una persona adicta será más propensa a mostrarse agresiva tanto física como verbalmente. Además, la relación entre adicción y agresividad es explicado por poco más de la mitad de la variabilidad de las observaciones (51.8%), siendo el resto de la variabilidad explicado probablemente por variables no tenidas en este estudio y más afecto a los individuos con puntajes bajos en adicción.

V. DISCUSIÓN

En esta investigación se tuvo como objetivo general definir la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020. Los cuales los resultados encontrados indican que si existe relación entre la adicción a videojuegos y agresividad esto se pudo hallar mediante el uso de correlación de spearman donde muestra un valor de ($p= 0.72$), es decir directamente proporcional. Dicho hallazgo demuestran cierta similitud con la investigación realizada por Remigio (2017), el cual tuvo como población 350 estudiantes de primero a quinto de secundaria de dos instituciones públicas del distrito de los olivos, siendo su objetivo general determinar la relación, a modo de correlación entre las variables adicción a los videojuegos y agresividad obteniendo un puntaje de correlación ($r=0,571$) la cual es moderadamente positiva. Cabe mencionar que dentro de la correlación entre la variable adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresividad se halló también una correlación significativa de ($r=731$; $r=870$; $r=803$; $r=442$). Concluyendo dicho autor que existe correlación de tipo directo entre las variables de agresividad y adicción a los videojuegos

Ante ello Bandura (1965) con su teoría cognoscitiva del aprendizaje social, donde indica que los seres humanos aprenden mediante la observación, es así que realiza un experimento con un grupo de niños y un muñeco donde demuestra que al observar cierta conducta, los niños tienden a imitar lo que observaron inicialmente. La cual nos indica que al estar inmersos en determinados tipos de ambientes influenciará de manera directa en la conducta, la cual se refleja en los resultados obtenidos dentro de las investigaciones realizadas. Es así que en este estudio se obtuvo una correlación significativa entre la adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresividad, la cual se detalla a continuación: Agresividad física se halló una correlación de ($p= 0.723$), agresividad verbal, se encontró una correlación de ($p= 0.702$), Ira presenta una correlación de ($p = 0.617$) y la dimensión de hostilidad presenta una correlación de ($p= 0.622$). En síntesis con respecto al puntaje obtenido en ambas investigaciones, se puede remarcar que hay una relación significativa entre ambas variables, esto significa que hay una influencia directa ya sea por diferentes factores, uno de ellos la facilidad con la que tienen los

estudiantes al acceso de internet y falta de control de los padres de familia. A futuro podría incrementar el porcentaje de adicción a los videojuegos ya que la tecnología se ha vuelto parte del día a día, no solo de los estudiantes sino también de los padres. En tanto se considera imprescindible el abordaje de estos temas de manera preventiva.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERO: Se encontró una correlación de ($p= 0.72$) la cual indica que si existe relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en los estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020. Es decir a mayor adicción a los videojuegos, mayor agresividad.

SEGUNDO: Dentro de la adicción a los videojuegos y las dimensiones de agresividad también presenta una correlación significativa, pero con una jerarquía de importancia, es así que en cuanto a la agresividad física se halló una correlación de ($p= 0.723$) y explica el 52.3% de la variabilidad.

TERCERO: Con lo que respecta a la adicción a videojuegos y la dimensión de agresividad verbal, se encontró una correlación de ($p= 0.702$) y explica el 49.3% de la variabilidad.

CUARTO: En cuanto a la adicción a videojuegos y la dimensión de Ira presenta una correlación de ($p = 0.617$) y explica el 38.1% de la variabilidad.

QUINTO: Finalmente entre la adicción a videojuegos y la dimensión de hostilidad presenta una correlación de ($p= 0.622$) y explica el 38.6% de la variabilidad.

SEXTO: La relación entre el puntaje de Adicción con cada dimensión de Agresividad (física, verbal, ira, hostilidad) es directamente proporcional.

SEPTIMO: La variable de Agresividad que más se relaciona con Adicción es primeramente Agresividad física, seguido de Agresividad verbal y por último Ira y Hostilidad.

VII. RECOMENDACIONES

1.- En función a los hallazgos obtenidos en cuanto a las variables, adicción y agresividad, se sugiere implementar programas de prevención dirigidos a los adolescentes fomentando así el uso adecuado de los videojuegos, para evitar futuros problemas con respecto a los estudiantes. Cabe recalcar que esta investigación realizada, se encuentra fundamentada por bases teóricas las cuales de una u otra manera pueden aportar en cuanto a la creación de programas dirigidos a prevenir dicho problema.

2.- Se sugiere a los siguientes investigadores seguir indagando sobre este problema, debido que es un tema no tomado con la importancia necesaria, y descuidado en muchas instituciones educativas.

3.- A los padres de familia, es muy fundamental la relación con cada uno de ellos puesto que esto facilita el supervisar los espacios lúdicos y organizar momentos de tiempo libre como el deporte, la música, baile y lectura.

4.- Desde un punto metodológico, se sugiere persistir en esta línea de investigación que es la violencia, tomando en cuenta otras variables o ciertos aspectos sociodemográficos las cuales pueden ser: Entorno familiar, situación económica entre otros, siendo la finalidad complementar los hallazgos obtenidos durante la investigación.

REFERENCIAS

<https://forms.gle/D18kjbcVhzZzxkWs7>

- Andreu Rodríguez, J. M., Peña Fernández, M. E., & Graña Gómez, J. L. (2002). Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. *Psicothema*, 14, núm. 2, 476–482. <https://www.redalyc.org/pdf/727/72714245.pdf>
- Benítez, J. L., & Justicia, F. (2006). El maltrato entre iguales: descripción y análisis del fenómeno. *Dpto. Psicología Evolutiva y de La Educación Universidad de Granada*, 151–170. http://www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/articulos/9/espanol/Art_9_114.pdf
- Buss, A. y Perry, M. (1992). Cuestionario de agresividad. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Buss, A. (1969). *Psicología de la agresión*. Buenos Aires, Argentina: Tronquel.
- Carrasco Ortiz, M. Á., & González Calderón, J. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: Definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica*, 4, núm. 2, 7–38. <https://www.redalyc.org/pdf/3440/344030758001.pdf>
- Fuentes Bolaños, I. Y. (2018). *propiedades psicométricas de una escala de adicción a videojuegos en estudiantes de instituciones privadas de Puente Piedra, Zona central, 2018*. [Universidad Cesar Vallejo].
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación*. 5. México: Editorial McGraw Hill.
- Chacón Cuberos, R., Zurita Ortega, F., Castro Sánchez, M., Espejo Garcés, T., Martínez Martínez, A., & Ruiz Ruiz, G. (2018). *Relación entre autoconcepto, consumo de sustancias y uso problemático de videojuegos en universitarios: un modelo de ecuaciones estructurales*. Revista Adicciones. <https://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/872>
- Cloninger, S. C. (2003). *Teorías de la personalidad* (Pearson (ed.); 3ª Edición).
- Condor Valdivia, F. E. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019* [Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37373>
- Dorantes Argandar, G. (2017). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *REVISTA LATINOAMERICANA DE CIENCIA PSICOLÓGICA*, 9, 1–16. <https://www.redalyc.org/pdf/3331/333152922002.pdf>
- EsSalud. (2018). *EsSalud advierte que adicción a los videojuegos es una enfermedad mental*. <http://www.essalud.gob.pe/essalud-advierde-que-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental/>
- Gonzales, J. (2017). *La UNESCO asegura que los videojuegos nos ayudan a ser mejores personas*. TEKCRISPY. <https://www.tekcrispy.com/2017/05/11/unesco-videojuegos-mejores-personas/>

- Lacruz Navas, J. (2013). *La teoría de la agresividad en Winnicott*. http://www.javierlacruz.com/el_gesto_espontaneo/?p=108
- Limaype. (2020). *Minsa: Se registraron más de 3 mil casos de adicción a videojuegos en 2019*. <https://limay.pe/actualidad/minsa-se-registraron-mas-de-3-mil-casos-de-adiccion-a-videojuegos-en-2019/>
- Lopera Echavarría, J. D. (2019). La pulsión en Freud ¿un concepto superado? *Universidad CES*, 12, núm. 3(CES Psicología). <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4235/423561568010/html/index.html>
- Lopez Del Pino, M. C., Sanchez Burón, A., Rodriguez Tapia, L. T., & Fernandez Martin, M. P. (2009). *Propiedades psicométricas del cuestionario AQ aplicado a población adolescente*. 79–94.
- López Fernández, J., Etkin, P., Ortet Walker, J., Mezquita Guillamón, L., & Ibáñez Ribes, M. I. (2020). *Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes*. http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/186996/15_Lopez%2CEtkin.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- López, O. (2004). La agresividad humana. *Actualidades Investigativas en Educación*, 4(2), 2-13. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44740216>
- Matalinares, M., Yarigaño, M., Uceda, J., Fernández, J., Huari, Y., Campos, A. y Villavicencio, N. (2012). Estudio psicométrico de la versión española del cuestionario de agresión de Buss y Perry. *Revista IIPSI*, 15(1), 147-161.
- Martínez, P. y Betancourt, D. (2015). Dedicación inadecuada de videojuegos, agresión, síntomas depresivos y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(2), 167-180.
- Mendoza Mezarina, H. A. (2013). *Construcción de la Escala de Adicción a Videojuegos HAMM-1ST en adolescentes Escolares del Distrito de los Olivos*. Cesar Vallejo.
- Morris, C. G., & Maisto, A. A. (2009). *Psicología* (Pearson (ed.); 13ª Edición).
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos*. Oms sitio web: <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619.pdf>
- Papalia E, Wendkos S. y Duskin R. (2010). *Desarrollo humano*. 11. (pp. 2-17). México: Editorial MC Graw Hill.
- Quezada Pacherre, A. B. (2019). *Uso de videojuegos y conducta agresiva en estudiantes de secundaria de la institución educativa Fe y Alegría N° 2 San Martín de Porres*. <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/1386/browse?type=author&value=Quezada+Pacherre%2CAlexandra+Belissa>
- Remigio Vasquez, G. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de los Olivos, 2017*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/11347>
- Rosillo Severino, N. A. (2020). *Adicción a internet y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de la ciudad de Tacna*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/44619/Rosillo_SNA-

SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Tamayo, E. (1997). *El proceso de la investigación científica* Recuperado de:
<https://clea.edu.mx/biblioteca/Tamayo%20Mario%20%20El%20Proceso%20De%20La%20Investigacion%20Cientifica.pdf>
- Valderrama Mendoza, S. (2002). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica cuantitativa, cualitativa y mixta* (San Marcos E.I.R.L. (ed.); 1ª Edición).
- Vidal Adanaque, S. K. (2020). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes de instituciones educativas públicas del distrito de Carmen de la Legua, Callao, 2020*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48166>

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: “Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA	INSTRUMENTO
¿Cuál es relación la entre la adicción a videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública, Huaraz 2020?	Objetivo general	Hipótesis general:		Tipo de investigación	Cuestionario
	Definir el nivel de la relación entre la adicción a videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria.	Existe relación entre la adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria.	V1	Básica	de HAMM-1ST
			Adicción a los videojuegos	Diseño no experimental	
				De corte transversal correlacional- causal.	Adicción a los videojuegos
	Objetivos específicos.	Hipótesis Específicos		Población	
	a) Identificar la relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión de agresividad física en estudiantes de secundaria. b) Verificar la relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión de agresividad verbal. c) Definir la relación entre la adicción a los videojuegos y la dimensión de ira en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020. d) Analizar la relación entre adicción a videojuegos y la dimensión de hostilidad.	a) Existe relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión de agresividad física en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal, Huaraz, 2020. b) Existe relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión de agresividad verbal. c) Existe relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión de ira. d) Existe relación entre la adicción a videojuegos y la dimensión de hostilidad.	V2	Estudiantes de 1° a 5° de secundaria de una institución pública de Huaraz	
			Agresividad		Cuestionario de Agresividad de Buss Y Perry.

ANEXO 2

CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Adicción a los videojuegos	conducta obsesiva compulsiva, afectando el lado cognitivo, influenciando a la conducta del ser humano convirtiendo al estímulo reforzador en una necesidad fundamental para el mismo, seguido de un desequilibrio emocional y psicosocial. (Mendoza 2013).	Puntajes hallados a través del Cuestionario de adicción a videojuegos hamm -1st (Mendoza 2013)	Focalización Modificación del estado de ánimo Tolerancia Síntomas de abstinencia Conflicto Recaída		Ordinal
Agresividad	Toda conducta que ejerce el individuo con intención de causar daños físicos y/o psicológicos. Así mismo, como una variable de personalidad con respuesta de tipo constante (Buss y Perry, 1992).	Puntajes hallados a través del Cuestionario de Agresividad (AQ) de Buss y Perry (1992) adaptado al Perú por (Matalinares et al. 2012).	Agresividad Física Agresividad Verbal Ira Hostilidad	Golpes, empujones y agresión a los compañeros. Discusiones, amenazas e insultos. Furia, enojo, Irritación y componente emocional. Disgusto, evaluación negativa hacia los demás y sensación de injusticia.	Ordinal

ANEXO 3 Fichas Técnicas de los cuestionarios

INSTRUMENTOS

- **Título Original** : Escala HAMM-1ST de Videojuegos
- **Autor** : Hugo Aquiles Mendoza Mezarina.
- **Fecha de Publicación** : 2013

Instrucciones

Este cuestionario contiene una serie de preguntas. Lee determinadamente cada una de ellas y elija la alternativa que mejor describa la frecuencia con la que lo realizas: 1. Nunca 2. Raras veces 3. A veces 4. Con frecuencia 5. Siempre. A continuación podrás decirnos cómo te sientes, piensas o actúas en la mayoría de las ocasiones. Elija solo una respuesta marcando con un aspa (X) dentro de recuadro correspondiente a la columna de su respuesta. No hay respuestas correctas o incorrectas, lo importante es que respondas con la mayor sinceridad, pueden cambiar de respuesta, asegúrese de marcar todas las respuestas.

		Nunca	Raras veces	A veces	Con Frecuencia
01	¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido?				
02	¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?				
03	¿Últimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar videojuegos?				
04	¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?				
05	¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?				
06	¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?				
07	¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?				
08	¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?				
09	¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?				
10	¿Te sientes nervioso(a) cuando llevas varias horas o días sin jugar videojuegos?				
11	¿Dejas de lado los que haces del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?				
12	¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?				
13	¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?				
14	¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?				
15	¿Quisieras pasar más tiempo jugando videojuegos?				

16	¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?				
17	¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?				
18	¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?				
19	¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?				
20	¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?				
21	¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?				
22	¿Te sientes triste cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?				
23	¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?				
24	¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?				
25	¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?				
26	¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?				
27	¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?				
28	¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?				
29	¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?				
30	¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?				
31	¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?				
32	¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?				
33	¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?				
34	¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?				
35	¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?				
36	¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?				

- **Título Original** : Cuestionario de agresión (AQ)
- **Autores** : Buss y Perry.
- **Adaptado por** : José Manuel Andreu Rodríguez, Elena Peña Fernández y José Luis Graña
- **Fecha de Publicación** : 2002

Instrucciones

A continuación observarás afirmaciones referentes a situaciones o hechos que podrían ocurrirte. Marca con un aspa "X" según tu criterio donde: CF = Completamente falso para mí, BF = Bastante falso para mí, VF= Ni verdadero, ni falso para mí, BV = Bastante verdadero para mí, CV = Completamente verdadero para mí

Recuerda que no hay respuestas buenas o malas, lo importante es conocer la forma en como tú percibes, sientes y actúas en dichas situaciones.

		CF	BF	VF	BV	CV
01	De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona.					
02	Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos.					
03	Me enoja rápidamente, pero se me pasa en seguida.					
04	A veces soy bastante envidioso.					
05	Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona.					
06	A menudo no estoy de acuerdo con la gente.					
07	Cuando estoy frustrado, muestro el enojo que tengo.					
08	En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente.					
09	Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también.					
10	Cuando la gente me molesta, discuto con ellos.					
11	Algunas veces me siento tan enojado como si estuviera a punto de estallar.					
12	Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades.					
13	Suelo involucrarme en la peleas algo más de lo normal.					
14	Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos.					
15	Soy una persona apacible.					
16	Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas.					
17	Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago.					
18	Mis amigos dicen que discuto mucho.					
19	Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva.					
20	Sé que mis «amigos» me critican a mis espaldas.					
21	Hay gente que me provoca a tal punto que llegamos a pegarnos.					
22	Algunas veces pierdo el control sin razón.					
23	Desconfío de desconocidos demasiado amigables.					
24	No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona.					
25	Tengo dificultades para controlar mi genio.					
26	Algunas veces siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas.					
27	He amenazado a gente que conozco.					
28	Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán.					
29	He llegado a estar tan furioso que rompía cosas.					

Anexo 4 Ficha Sociodemográfica

FICHA SOCIODEMOGRAFICA

Autoras: Nonalaya Amado Mirtha Marleny

Solis Palacios Merlych Aylu

Año: 2020

Buen día estimado(a) estudiante le invitamos a completar la siguiente información, con el fin de recopilar datos personales exactos pero muy importantes para la investigación:

Instrucciones: Por favor responder con la mayor sinceridad posible, recordando que no hay que no hay respuestas correctas ni incorrectas. Responda cada pregunta o marque con una (X) en cada alternativa.

DATOS GENERALES:

Escribir solo tu primer nombre.....

Sexo

☐ F

☐ M

Edad.....

Grado..... Sección.....

Autorización para el llenado.....



Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
0.960	0.961	36

Tabla 1: Alfa de Cronbach total Escala HAMM-1ST de Videojuegos

Prueba de KMO y Bartlett		
Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		0.719
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	1543.826
	gl	630
	Sig.	<0.001

Tabla 3: pruebas de adecuación del instrumento

Para el instrumento, KMO dio un valor de 0.719 lo cual es un valor aceptable, aunque recomendable es obtener valores más altos de 0.75. Por su parte, el test de Bartlett dio un $p < 0.001$, con lo cual pasa la prueba. Se puede decir que entre las preguntas hay correlación de sus puntajes y por lo tanto es adecuado realizar el análisis factorial.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.915	29

Tabla 3: Alfa de Cronbach total Cuestionario de agresión (AQ)

Prueba de KMO y Bartlett		
Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		0.639
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	888.223
	gl	406
	Sig.	<0.001

Tabla 3: pruebas de adecuación del instrumento.

Para la validez de constructo, y previo a la realización del análisis factorial, se evaluó la adecuación de la matriz de la base de datos. El KMO dio un valor de 0.639 que, si bien es un valor aceptable, no dista mucho del valor límite de 0.5, además, valores cercanos a 0.5 son considerados mediocres. En el caso del test de esfericidad de Bartlett, se obtuvo un $p < 0.001$, con lo cual se puede indicar que la matriz de correlaciones la base es diferente de la matriz identidad. En conjunto, las dos pruebas indican que el instrumento es adecuado para realizarse un análisis factorial.

ANEXO 6: Firma de los Expertos

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Ponce haro Lizbeth B. DNI: 46205584

Especialidad del validador: Mg. En gestión de los servicios de la salud.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

24 de noviembre del 2020



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Unidad de Gestión Educativa Local N° 01 Arequipa
Mag. Lizbeth B. Ponce Haro
Especialista de Convivencia Escolar
Psicóloga CPP N° 25463



Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Purisaca Soriano Dora Zulema DNI: 42245049

Especialidad del validador: Mg. psicología educativa

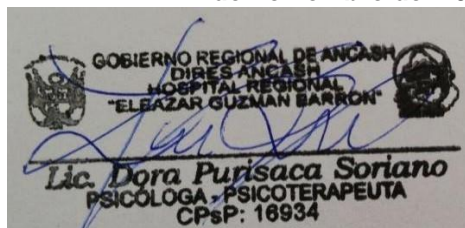
¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

27 de noviembre del 2020



GOBIERNO REGIONAL DE ANCASH
DIRECCIÓN REGIONAL
HOSPITAL REGIONAL
"ELEAZAR GUZMAN BARRON"
Lic. Dora Purisaca Soriano
PSICÓLOGA - PSICOTERAPEUTA
CPSP: 16934



Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Psi. Dante Lee García Romero DNI: 43966993

Especialidad del validador: Mg. psicología educativa

07 de diciembre del 2020

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Mg. Dante Lee García Romero
PSICÓLOGO
CPP: 28778
Firma del Experto Informante.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Andrés R. Obregón Mendoza **DNI:** 31621962

Especialidad del validador: Mg. psicología educativa

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

10 de diciembre del 2020




Andres R. Obregon Mendoza
PSICÓLOGO
C.Ps.P. N° 34172

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para medir las dimensiones

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [X] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Giuseppe Antognino Changano Marroquín **DNI:** 25704535

Especialidad del validador: Maestro en Educación con Mención en Docencia Universitaria y Gestión Educativa

31 de diciembre del 2020

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Mg. Giuseppe A. Changano Marroquin
C.Ps.P. N° 9164

Anexos adicionales:

Confiabilidad y validez de los Instrumentos: Instrumento de adicción

Se cuenta con un instrumento compuesto por 36 preguntas, el cual ha sido respondido por un conjunto de 300 estudiantes de un colegio en Ancash. La escala de valoración estuvo compuesta por 5 categorías ordinales, numeradas del 1 al 5. Se procedió a evaluar su confiabilidad por medio del Alfa de Cronbach y su validez de constructo por medio del análisis factorial por medio del software SPSS 25.

Confiabilidad: Alfa de Cronbach

En el caso del instrumento de adicción a los videojuegos, se obtuvo un Alpha general de 0.988 lo cual nos indica una fiabilidad alta (Tabla 1).

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach basada en		
Alfa de Cronbach	elementos estandarizados	N de elementos
0,988	0,988	36

Tabla 2: Alfa de Cronbach total del instrumento de 36 preguntas.

1.1.1. Validez: KMO

Para el instrumento, KMO dio un valor de 0.98 lo cual es un valor alto. Por su parte, el test de Bartlett dio un $p < 0.001$, con lo cual pasa la prueba. Se puede decir que entre las preguntas hay correlación de sus puntajes y por lo tanto es adecuado realizar el análisis factorial.

Prueba de KMO y Bartlett		
Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		0,980
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	14328,030
	GI	630
	Sig.	0,000

Tabla 2: pruebas de adecuación del instrumento.

Instrumento de agresividad: Confiabilidad: Alfa de Cronbach

Respecto a la fiabilidad del instrumento, el alfa de Cronbach global dio un valor de 0.959 lo cual indica una fiabilidad alta (Tabla 3).

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach basada en		
Alfa de Cronbach	elementos estandarizados	N de elementos
0,960	0,959	29

Tabla 3: Alfa de Cronbach total del instrumento de 29 preguntas.

1.1.2. Validez: KMO

El KMO dio un valor de 0.957 que es un valor alto. En el caso del test de esfericidad de Bartlett, se obtuvo un $p < 0.001$, con lo cual se puede indicar que la matriz de correlaciones la base es diferente de la matriz identidad. En conjunto, las dos pruebas indican que el instrumento es adecuado para realizarse un análisis factorial.

Prueba de KMO y Bartlett		
Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		0,957
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	6589,693
	gl	406
	Sig.	0,000

Tabla 4: pruebas de adecuación del instrumento.